

FLUSSPIRATEN

Walter Müller Spiele - 1990

Een handleiding bij het spelen

Samengevat en vrij vertaald

Pascal Taillaert - Spellencub Piek-uur en Incognito

Vorbereiding

- elke speler kiest een kleur en krijgt 5 pionnen = piraten, een telsteen en een dobbelsteen
- de telstenen worden onderaan rechts aan de voet van het telspoor geplaatst
- elke speler verdeelt zijn piraten willekeurig over de twee ovalen velden naast het havenbekken
- de acht bootjes worden aan de aanlegsteigers tussen de houtblokken in de haven gelegd
- de twee houten staafjes = knuppels worden ergens op het spelbord gelegd
- de draaischijf wordt met het witte veld op waarde 0 geplaatst
- een speler gooit een dobbelsteen
- de draaischijf wordt evenveel velden verdraaid als er gegooit werd

Doel

- je piraten stroomopwaarts laten roeien om zoveel mogelijk schatten te verzamelen

Instappen

- de piraten moeten starten op één van de velden die met een streepje aangeduid worden
- ze kunnen enkel over de 8 rode velden bij de aanlegsteigers in de boten stappen
- er is geen verschil tussen een piraat die achteraan of vooraan in een boot zit
- in één boot mogen geen 2 gelijkkleurige piraten zitten
- zodra een boot 1 of 2 piraten heeft kan hij bij de volgende dobbelronde varen
- vanaf dit moment moet elke speler voor het dobbelen duidelijk zeggen als hij wil lopen of roeien
- als hij reeds in meerdere boten piraten heeft moet hij ook zeggen met welke boot hij wil varen voor hij dobbelt
- de stap van de oever in een boot kost 1 dobbelpunt, overtollige punten vervallen

De Haven

- de haven is stromingsvrij
- wegroeien van de aanlegsteigers kost geen dobbelpunt
- om op het eerste rivierveld te komen volstaat 1 dobbelpunt
- zie ook verder bij 'De draaischijf'

De rivier

- de rivier is in een binnen- en een buitenbaan verdeeld
- op elk rivierveld staat een kleine pijl die de stromingsrichting aangeeft met een stromingsgetal van 1 tot en met 3
- het stromingsgetal geeft de sterkte van de tegenstroom aan
- op de buitenbaan is de tegenstroom vaak sterker dan op de binnenbaan

Lopen

- wie aankondigt dat hij wil lopen gooit de dobbelsteen en verplaatst één van zijn piraten, evenver als het aantal gegooide ogen
- je mag over andere piraten springen
- er mogen meerdere piraten op één veld staan
- een oeverveld mag je maar éénmaal per beurt betreden, heen- en weerlopen mag dus niet
- de rivier kan enkel op één van de vier bruine velden = doorwaadbare plaatsen in de rivier overgestoken worden
- ook het instappen in een boot geldt als 'lopen'

Roeien

- een boot kan in principe slechts met een oneven getal 1, 3 of 5 voorwaarts tegen de stroom in bewogen worden
- als er bij het roeien een even getal gedubbeld wordt moet de boot evenveel riviervelden terugroeien als het stromingsgetal aangeeft
- een boot kan op die manier terug in de haven komen
- bij een oneven getal speelt het stromingsgetal geen rol
- bij de start uit de haven kan een baan gekozen worden
- later kunnen de boten van baan wisselen
- een rivierveld kan binnen 1 beurt geen tweemaal bevaren worden
- andere boten kunnen niet oversprongen worden
- voorbijsteken kan enkel door een baanwissel (zie voorbeeld 1)
- een baanwissel kost 1 dobbelpunt
- een speler kan de voor hem liggende boot (of boten) verderschuiven als er geen piraat van je eigen kleur in de boot zit (zie voorbeeld 2 en 3)
- als de rivier door een eigen boot geblokkeerd wordt is verdervaren onmogelijk en vervallen overtollige dobbelpunten
- een boot moet in ieder geval zo ver varen als mogelijk
- een boot die moet terugvaren kan niet van baan wisselen
- stoot hij in zijn vaargeul op een achterliggende boot wordt hij door deze boot tegengehouden (zie voorbeeld 4)
- zie ook verder bij 'De draaischijf'

Alleen roeien

- in principe gelden de algemene roeiregels
- maar ! als een speler niet wenst te roeien met een boot waarin één van zijn piraten alleen zit kan deze boot door de medespelers teruggezet worden volgens het stromingsgetal
- de medespelers moeten dit echter doen voor de volgende speler zijn keuze aankondigt (zie afbeelding 5)

Met twee roeien

- bij het starten in de haven is er geen dobbelproef want spelers kunnen elkaar nog niet uit de boot gooien, ze gooien beiden met een dobbelsteen
- wanneer een speler aankondigt om met een boot te roeien waarin nog een andere speler zit moeten beiden de dobbelproef ondergaan
- met de dobbelproef beslissen de spelers als ze samen verder willen roeien of als ze de andere uit de boot willen gooien
- bij de dobbelproef houden de betrokken spelers de vuist gesloten boven het spelbord
- ze beslissen zelf als ze een dobbelsteen of een knuppel in hun vuist nemen of als hun vuist leeg blijft
- daarna openen ze gelijktijdig hun vuist
- er zijn nu verschillende mogelijkheden

◆ De beide spelers hebben een dobbelsteen in hun hand

- de beide spelers willen roeien
- ze dobbelen elk
- de boot roeit volgens het (hoogste) oneven getal vooruit
- als beide spelers een even getal gegooid hebben roeit de boot achteruit volgens het stromingsgetal
- wie aan de beurt is is de stuurman en beslist als de door 2 piraten bezette boot van baan wisselt of niet, waar en hoe de boot vaart, waar de boot na aankomst geplaatst wordt in de haven, ...
- hij mag boten verschuiven als er geen eigen piraten in die boten zitten, wel als er piraten van zijn bootgenoot in die boten zitten

◆ De ene speler heeft een dobbelsteen, de andere speler heeft een lege hand

- de piraat met de dobbelsteen wordt uit de boot gezet
- hij wordt op het oeverveld naast de boot gezet van waaruit hij terug naar de haven kan lopen (dit is bij alle volgende beschreven mogelijkheden zo wanneer een piraat uit een boot gezet wordt)
- de boot met de overblijvende piraat vaart achteruit volgens het stromingsgetal

◆ De beide spelers tonen een lege hand

- de beide piraten blijven in de boot
- de boot vaart achteruit volgens het stromingsgetal

- ◆ De ene speler heeft een knuppel, de andere speler een lege hand
 - de speler met de knuppel is sterker en werpt de andere uit de boot
 - de boot vaart achteruit volgens het stromingsgetal
- ◆ De ene speler heeft een knuppel, de andere een dobbelsteen
 - de piraat met de dobbelsteen wint en dobbelt zoals gewoonlijk
 - de piraat met de knuppel wordt uit de boot gezet
 - je kan om te bluffen de knuppel van het spelbord nemen maar ze toch niet gebruiken
- ◆ De beide spelers hebben een knuppel
 - de beide piraten worden uit de boot gezet
 - de boot keert terug naar de haven
 - de volgende speler die aan de beurt is mag de boot terug in de haven plaatsen

De draaischijf

- als 2 piraten samen in de haven starten kunnen ze de draaischijf 1 veld verdraaien als ze beiden akkoord gaan om dit te doen anders blijft de draaischijf staan
- een boot met 2 piraten die moet terugroeien naar de haven mag bij een nieuwe start de draaischijf opnieuw 1 veld verdraaien als beide piraten akkoord gaan
- als starten in de haven onmogelijk is omdat beide spelers een even getal gegooid hebben mag de draaischijf niet verdraaid worden
- een piraat die alleen in een boot zit bij het vertrek uit de haven mag de draaischijf niet verdraaien
- de draaischijf wordt altijd 1 veld verdraaid als er een boot aangekomen is, onafhankelijk van het aantal piraten in de boot
- het verdraaien gebeurt echter pas na de puntentelling (zie verder)

De puntentelling

- wanneer een boot aankomt begint de schattenjacht
- de draaischijf toont aan welke schatten de piraten gevonden hebben
- de telsteen wordt verplaatst per piraat die aankomt volgens de punten op de draaischijf
- nadat de telsteen of telstenen verplaatst werden wordt de draaischijf nog 1 veld verdraaid
- piraten die aangekomen zijn verdwijnen uit het spel
- de stuurman beslist waar de boot in de haven teruggeplaatst wordt zodat wachtende piraten opnieuw kunnen instappen
- het kan gebeuren dat een boot door een andere boot over de aankomstlijn geschoven wordt, de huidige punten worden voor de eerste boot geteld, de draaischijf wordt 1 veld verplaatst, nu vaart de andere boot binnen, er volgt opnieuw een puntentelling, de draaischijf wordt opnieuw 1 veld verplaatst (zie afbeelding 6)

Speleinde

- het spel eindigt wanneer een telsteen een rood veld op de tellijst bereikt heeft
- wanneer twee piraten samen aankomen wint de piraat van wie de telsteen het hoogst staat op de rode velden
- bij gelijkstand winnen beide piraten
- wanneer van een speler de 5 piraten aangekomen zijn voordat een telsteen een rood veld bereikt heeft eindigt het spel eveneens, de speler die het hoogst op de tellijst staat wint het spel

Varianten

- wanneer je met twee vaart kun je afspreken om de dobbelproef wat anders te laten verlopen : als de eerste speler zegt dat hij wil dobbelen en dat ook daadwerkelijk doet kan de andere speler zolang hij zijn hand nog onder tafel heeft beslissen als hij de inhoud van zijn hand verandert of niet
- een speler die uit een boot gezet wordt kan ook lopen tot bij een doorwaadbare plaats, hij moet dan wel het juiste aantal ogen gooien en precies op die plaats eindigen, wanneer een boot met een lege plaats langsvaart kan hij kosteloos instappen, andere piraten kunnen wanneer zij precies op dezelfde doorwaadbare plaats eindigen een piraat verdrijven, de verdreven piraat wordt dan op een startveld geplaatst of op een vrij veld op het wandelpad

Geheugensteuntje - Roeien met twee

- ◆ dobbelsteen + dobbelsteen = samen willen roeien
- ◆ dobbelsteen + lege hand = dobbelsteen valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ lege hand + lege hand = beide piraten blijven aan boord, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + lege hand = lege hand valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + dobbelsteen = knuppel valt uit de boot, de andere dobbelt alleen
- ◆ knuppel + knuppel = beiden vallen uit de boot, de lege boot naar de haven

Geheugensteuntje - Roeien met twee

- ◆ dobbelsteen + dobbelsteen = samen willen roeien
- ◆ dobbelsteen + lege hand = dobbelsteen valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ lege hand + lege hand = beide piraten blijven aan boord, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + lege hand = lege hand valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + dobbelsteen = knuppel valt uit de boot, de andere dobbelt alleen
- ◆ knuppel + knuppel = beiden vallen uit de boot, de lege boot naar de haven

Geheugensteuntje - Roeien met twee

- ◆ dobbelsteen + dobbelsteen = samen willen roeien
- ◆ dobbelsteen + lege hand = dobbelsteen valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ lege hand + lege hand = beide piraten blijven aan boord, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + lege hand = lege hand valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + dobbelsteen = knuppel valt uit de boot, de andere dobbelt alleen
- ◆ knuppel + knuppel = beiden vallen uit de boot, de lege boot naar de haven

Geheugensteuntje - Roeien met twee

- ◆ dobbelsteen + dobbelsteen = samen willen roeien
- ◆ dobbelsteen + lege hand = dobbelsteen valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ lege hand + lege hand = beide piraten blijven aan boord, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + lege hand = lege hand valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + dobbelsteen = knuppel valt uit de boot, de andere dobbelt alleen
- ◆ knuppel + knuppel = beiden vallen uit de boot, de lege boot naar de haven

Geheugensteuntje - Roeien met twee

- ◆ dobbelsteen + dobbelsteen = samen willen roeien
- ◆ dobbelsteen + lege hand = dobbelsteen valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ lege hand + lege hand = beide piraten blijven aan boord, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + lege hand = lege hand valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + dobbelsteen = knuppel valt uit de boot, de andere dobbelt alleen
- ◆ knuppel + knuppel = beiden vallen uit de boot, de lege boot naar de haven

Geheugensteuntje - Roeien met twee

- ◆ dobbelsteen + dobbelsteen = samen willen roeien
- ◆ dobbelsteen + lege hand = dobbelsteen valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ lege hand + lege hand = beide piraten blijven aan boord, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + lege hand = lege hand valt uit de boot, de boot vaart terug
- ◆ knuppel + dobbelsteen = knuppel valt uit de boot, de andere dobbelt alleen
- ◆ knuppel + knuppel = beiden vallen uit de boot, de lege boot naar de haven